

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Dalam era milenial saat ini, kemajuan teknologi maupun percepatan informasi yang sangat mudah dijangkau menimbulkan dampak positif maupun negatif. Dalam lingkungan masyarakat Indonesia, budaya akan bangsa yang berbudi pekerti bisa terkikis jika tidak bijak dalam menghadapi era global ini. Hal ini akan berpengaruh pada perubahan karakter bangsa dimana proses pembangunan karakter bukan hanya dari bawaan saja namun pengaruh lingkungan pun menjadi faktor penting. Krisis karakter banyak terjadi saat ini jika kita lihat di berbagai media berita mengenai kekerasan, bullying, hoaks, konflik, yang seharusnya itu tidak banyak terjadi jika kita lihat masyarakat Indonesia yang beragam, bersuku-suku, mempunyai moto Bhinneka Tunggal Ika, dan belandaskan pada Pancasila.

Data UNICEF pada tahun 2016 mengungkapkan bahwa kekerasan pada sesama remaja di Indonesia diperkirakan mencapai 50%. Salah satu portal berita di media digital (Surabaya Tribunnews, 3 Februari 2018) mengungkapkan pula bahwa sudah banyak kasus kenalakan yang dilakukan oleh anak-anak dari mulai yang ringan seperti membolos sekolah, sampai penganiayaan. Salah satu yang terjadi adalah penganiayaan antar teman SD hanya karena gol bunuh diri. Akibatnya salah satu korban dilarikan ke RS Dr. Soetomo dengan keadaan kritis. Perubahan tata nilai kehidupan masyarakat yang terjadi dapat menurunkan kualitas karakter generasi muda. Lickona (1992) mengemukakan sepuluh tanda penurunan kualitas karakter yakni: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; (2) penggunaan kata-kata dan bahasa yang buruk; (3) pengaruh *peer group* yang kuat dalam tindak kekerasan; (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba, alcohol, dan seks bebas; (5) semakin kaburnya pedoman moral baik dan buruk; (6) menurunnya etos kerja; (7) semakin rendahnya rasa hormat terhadap orang tua dan guru; (8) rendahnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara; (9) membudayanya ketidakjujuran; (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian di antara sesama. Jika kesepuluh tanda tersebut sudah ada, maka sebuah bangsa dikatakan sedang menuju kehancuran.

Salah satu aspek yang berperan dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter ialah dari lingkungan pendidikan. Dalam hal ini, sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang dapat mengembangkan proses pendidikan karakter melalui proses pembelajaran, habituasi, kegiatan ekstrakurikuler, dan program-program kegiatan lainnya. Sehingga dalam konteks ini tidak salah Lockwood (1997) mendefinisikan pendidikan karakter itu sebagai “*any school-initiated program, design in cooperation with other community institutions, to shape directly and systematically the behavior of young people by influencing explicitly the nonrelativistic values believed to bring about that behavior*” (dalam Komalasari dan Saripudin. 2017, hlm. 17). Dalam lingkungan sekolah, guru dan masyarakat berperan penting untuk mendukung terlaksananya pendidikan karakter. Guru merupakan figur yang menjadi teladan bagi siswa. Tugas utama guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi setiap siswanya. Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, sangat bergantung pada bagaimana pemilihan dan pengembangan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Strategi merupakan sebuah usaha maupun rencana dalam mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Ada 3 jenis strategi pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru yaitu: 1) strategi pengorganisasian pembelajaran; 2) strategi penyampaian pembelajaran; 3) strategi pengelolaan pembelajaran (Udin. 2018, hlm. iii). Pembelajaran efektif bukanlah sesuatu yang sederhana atau tentu tidak memadai lagi jika hanya diartikan sebatas *transfer of knowledge*, justru menjadi penting ketika diartikan sebagai pembelajaran konstruktivistik yang lebih berorientasi pada peserta didik. Dalam arti, peserta didik atau si belajar menjadi pusat pembelajaran. Sementara *teaching-learning* berada melingkari peserta didik tersebut. Keberhasilan *teaching-learning* bergantung pada; (1) lingkungan yang memadai (*enabling environment*); (2) struktur pengetahuan (*knowledge infrastructure*); (3) sumber daya manusia (*human and physical resource*); (4) manajemen sekolah dan pemerintahan (*school management and governance*).

Akhirnya hal tersebut diatas ditentukan oleh sebuah kebijakan pendidikan (Aswandi, 2010). Maka dari itu strategi pembelajaran tidak lepas dari bagaimana

pembelajaran yang efektif. Semua elemen terkoneksi demi terciptanya pencapaian tujuan pendidikan yang direncanakan.

Dalam pembelajaran, diperlukan adanya sebuah elemen atau perangkat yang berisi rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Salah satunya ialah kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini merupakan kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 terintegrasi dengan salah satu program pemerintah yakni Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental.

Pada September 2016, pemerintah telah membuat pedoman dan konsep dasar tentang Penguatan Pendidikan Karakter mulai dari naskah akademik utama, yaitu pedoman dan konsep dasar PPK; buku saku panduan penilaian PPK; dan berbagai modul pelatihan dan mekanisme pelatihan fasilitator PPK untuk guru, kepala sekolah, komite sekolah, dan pengawas; serta mekanisme dan struktur pelatihan fasilitator PPK. Dua tahun berjalan, seluruh sekolah di Indonesia harus mengimplementasikan PPK sesuai dengan Perpres no. 87 Tahun 2017. Salah satu upaya mempercepat implementasi tersebut, Kemendikbud mengintegrasikan materi PPK ke dalam modul-modul Bimtek Kurikulum 2013.

Pendidikan karakter merupakan sebuah proses keberlanjutan. Penanaman karakter tidak bisa dilakukan hanya dengan sekali kegiatan maupun kata-kata tanpa pengalaman hidup manusia itu sendiri. Terdapat tiga pendekatan yang diungkap dalam PPK salah satunya yakni, pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. Hal-hal yang mencakup pendidikan karakter berbasis budaya sekolah meliputi menekankan pada pembiasaan nilai-nilai karakter dalam keseharian sekolah, menonjolkan keteladanan orang dewasa di lingkungan sekolah, melibatkan seluruh ekosistem pendidikan sekolah, mengembangkan dan memberi ruang yang luas pada

segenap potensi peserta didik melalui kegiatan ko-kurikuler dan ekstra-kurikuler, memberdayakan manajemen dan tata kelola sekolah, mempertimbangkan dan mengevaluasi norma, peraturan dan tradisi sekolah.

Sekolah Dasar Mutiara Bunda Bandung merupakan salah satu sekolah yang melakukan beberapa kegiatan yang termasuk dalam pendidikan karakter berbasis budaya sekolah. Salah satu kegiatan yang melibatkan program seni adalah *Assembly*. Dalam *English Oxford Living Dictionary*, *assembly* merupakan suatu kegiatan dimana orang-orang berkumpul bersama dalam suatu tempat untuk tujuan tertentu. Sedangkan menurut ilmu teknik industri, *assembly* merupakan sebuah konsep merakit dalam arti gabungan dua atau lebih komponen untuk menghasilkan produk (*entity*) baru. (Amperajaya, 2015). Berdasarkan hal tersebut, program *Assembly* di SD Mutiara Bunda merupakan sebuah program ko-kurikuler sekolah yang sudah dimulai sejak kelas 1 SD sampai kelas 6 SD berupa drama yang di dalamnya terdapat musik dan beberapa cabang seni lainnya dengan terintegrasi dengan beberapa mata pelajaran seperti bahasa dan IPA. Tema yang diangkat berasal dari cerita-cerita tertentu yang berangkat dari kejadian sekitar yang solusinya kembali pada ajaran agama. Hal ini merupakan visi dari sekolah Mutiara Bunda untuk menjadi sekolah yang berperan aktif menjadikan Indonesia lebih baik dengan memfasilitasi individu untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat dengan integritas, terlibat dalam masyarakat global dengan nilai-nilai Islami. Lima nilai yang diangkat oleh Mutiara Bunda ialah: (1) *grateful*, senantiasa bersyukur dan menjadikan ketaqwaan sebagai identitas diri; (2) *acceptance*, melihat perbedaan sebagai suatu kekayaan yang perlu di apresiasi; (3) *caring and sharing*, berbagi kepada sesama sebagai wujud kepedulian; (4) *continuous improvement*, pembelajar sepanjang hayat yang tetap rendah hati; (5) *persistence*, bertanggung jawab, tangguh, dan memiliki pengendalian diri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam kegiatan *Assembly* terdapat empat tahap kegiatan yakni proses penentuan, membuat, latihan, dan penampilan. Berdasarkan uraian di atas, ditarik rumusan masalah yang akan diteliti yaitu, bagaimanakah pendidikan karakter

melalui kegiatan *Assembly* di SD Mutiara Bunda. Kajian difokuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana desain kegiatan *Assembly* untuk penguatan nilai-nilai karakter?
2. Bagaimana nilai-nilai karakter ditanamkan dalam kegiatan *Assembly*?
3. Apa saja nilai karakter yang tercermin pada siswa dalam kegiatan *Assembly*?
4. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam program *Assembly* sebagai penguatan nilai-nilai karakter?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengungkap kiprah seorang guru dalam menjalankan tugasnya tidak hanya sebagai pengajar, namun juga berperan dalam pendidikan karakter di sekolah.

#### **1.3.2. Tujuan Khusus**

Adapun secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan desain kegiatan *Assembly* untuk penguatan nilai-nilai karakter
- b. Mendeskripsikan bagaimana nilai-nilai karakter ditanamkan dalam kegiatan *Assembly*
- c. Mendeskripsikan apa saja nilai-nilai karakter yang tercermin pada siswa dalam kegiatan *Assembly*
- d. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam program *Assembly* sebagai penguatan nilai-nilai karakter

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Dari Segi Teoritis**

Hasil penelitian ini merupakan kajian mengenai pendidikan karakter melalui program ko kurikuler yang terintegrasi dengan berbagai disiplin ilmu yang dapat dijadikan sebagai manuskrip dan kepustakaan. Selain itu, dengan adanya kajian mengenai pendidikan karakter melalui kegiatan *assembly*, diharapkan dapat

mengembangkan khazanah pembelajaran seni di sekolah formal tidak hanya melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

#### **1.4.2. Dari Segi Kebijakan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi sekolah-sekolah formal dalam aspek kebijakan mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter dalam berbagai kegiatan, terutama berkesenian. Sehingga, tujuan pendidikan karakter dari pemerintah dapat bersinergis dengan apa yang dilakukan di sekolah.

#### **1.4.3. Dari Segi Praktis**

Hasil penelitian mengenai pendidikan karakter melalui kegiatan *assembly* di SD Mutiara Bunda dapat dijadikan rujukan untuk memahami lebih dalam bagaimana bisa bermakna dalam berkesenian. Sehingga bermain peran dan bernyanyi tidak hanya dipandang sebagai suatu aktivitas saja namun dapat dijadikan media untuk internalisasi nilai-nilai karakter pada siswa.

#### **1.4.4. Dari Segi Aksi Sosial**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai bahan referensi bagaimana pendidikan karakter dapat dilakukan dengan berbagai disiplin ilmu. Sehingga, dapat pula dijadikan contoh untuk dilakukan tidak hanya di lingkungan sekolah namun dalam keseharian di masyarakat luas.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Berdasarkan panduan penulisan karya ilmiah, maka sistematika penulisan dalam penelitian pendidikan karakter melalui kegiatan *Assembly* di SD Mutiara Bunda Bandung ialah sebagai berikut:

Bab I, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi kajian pustaka yang meliputi konsep pendidikan karakter, pembelajaran terpadu, psikologi perkembangan, manajemen kelas, faktor pendukung dan penghambat, seni pertunjukan, dan penelitian terdahulu.

Bab III, berisi metode penelitian yang meliputi desain penelitian, metode penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi desain kegiatan *Assembly* di SD Mutiara Bunda Bandung, proses kegiatan *Assembly* dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa, apa saja nilai-nilai karakter yang tercermin pada siswa, dan apa saja faktor pendukung dan penghambat.

Bab V, berisi penutup yang di dalamnya terdapat kesimpulan mengenai “Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan *Assembly* di SD Mutiara Bunda Bandung”, saran dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, dan pada bagian akhir disertakan daftar pustaka dan lampiran.